**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Taman Kanak-kanak menurut PP No. 27 Tahun 1990 merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia empat tahun sampai memasuki pendidikan dasar (Helmy, 2009:20). Sebagai lembaga pendidikan prasekolah, tujuan utama Taman Kanak-kanak adalah untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya. Pandangan ini mengisyaratkan bahwa Taman Kanak-kanak merupakan lembaga pendidikan prasekolah yang memiliki motivasi dalam membantu peserta didik baik pada aspek pembentukan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta sebelum memasuki pendidikan Sekolah Dasar.

Pada usia anak seperti ini merupakan usia yang dianggap penting karena berada pada usia emas *(golden age)* yang didialamnya terdapat “rasa peka” yang tinggi yang hanya datang sekali. Masa peka adalah masa yang dituntut untuk perkembangan anak dikembangkan secara optimal. Upaya ini dapat dikembangkan dengan berbagai cara sesuai dengan kecakapan seorang guru dalam melihat perbedaan dalam kemampuan, bakat, minat, motivasi, watak, ketahanan dan semangat peserta didik. Namun, keadaan tersebut dapat membatasi kelangsungan dan hasil pendidikan. Sehingga, pengetahuan pendidik tentang karakteristik peserta didik tersebut hendaknya menjadi pendorong untuk mencari metode, strategi, atau media pendidikan yang tepat dalam proses pembelajaran.

1

Menurut Samad (2011:22) guru adalah tenaga profesioanal yang harus mampu merencanakan, melaksanakan, menilai, dan membimbing pembelajaran. Banyak cara yang dapat digunakan untuk melakukan pembelajaran yang baik. Misalnya, dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan dan disesuaikan dengan kondisi anak. Dengan adanya ketepatan dalam memilih sebuah media pembelajaran maka akan dengan mudah tercapainya tujuan dari pembelajaran. Kriteria keberhasilan pembelajaran diukur dari sejauh mana anak dapat menguasai materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran di dalam kelas dikatakan berhasil apabila sebagian besar anak memahami pelajaran dengan baik. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar anak yang dapat dikelompokkan menjadi faktor internal dan eksternal. Salah satu faktor internalnya adalah pengaruh dari dalam diri anak tersebut baik dilihat dari semangat ataupun motivasi belajarnya, dan salah satu faktor eksternalnya adalah guru. Guru berperan besar dalam memilih media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik agar anak termotivasi untuk berprestasi serta dapat memahami pelajarannya dengan baik.

Berdasarkan pengamatan di Taman Kanak-Kanak Buq’atun Mubarakah kota Makassar. Penulis menemukan adanya masalah yaitu kurangnya minat anak didik belajar berhitung dengan benda-benda yang ada di lingkungan. Selain itu pembelajaran berhitung juga dilakukan dengan menggunakan alat yang sederhana dan guru hanya menggunakan metode pemberian tugas dalam mengenalkan konsep dan lambang bilangan. Anak diberikan lembar kerja yang berisi angka-angka ataupun gambar benda-benda dan anak ditugaskan untuk menulis angka-angka tersebut. Sehingga anak menjadi bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran matematika. Padahal pembelajaran metematika dapat dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan dalam bentuk permainan, dengan media.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul : ”Pengembangan Pembelajaran Dengan Media Domino Matematika Games Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Di Taman Kanak-Kanak Buq’atun Mubarakah Kota Makassar”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : Bagaimana Pengembangan Pembelajaran dengan Domika Games untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada anak di Taman Kanak-Kanak Buq’atun Mubarakah Kota Makassar ?

1. **Tujuan Pengembangan**

Tujuan pengembangan pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui media pembelajaran domika games pada anak di Taman Kanak-Kanak Buq’atun Mubarakah Kota Makassar ?

1. **Manfaat Pengembangan**
2. **Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya media pembelajaran kreatif dalam dunia pendidikan dan menjadi referensi dalam meningkatkan pembelajaran kemampuan berhitung. Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan dan alternatif untuk menyempurnakan pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah umumnya, dan pembelajaran kemampuan berhitung khususnya melalui media pembelajaran domika games.

1. **Manfaat Praktis**
2. Bagi Kepala Sekolah

Memberi masukan kepada dunia pendidikan khususnya kepala sekolah untuk dijadikan sebagai bahan untuk memudahkan dalam memberikan materi, pengetahuan dan wawasan. Baik melalui pelatihan-pelatihan untuk pengembangan keterampilan guru terutama dalam menampilkan pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan.

1. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran keterampilan berhitung khususnya dengan menggunakan media pembelajaran domika games. Penelitian ini juga dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam mengatasi masalah kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran kemampuan berhitung.

1. Bagi anak

Aktualisasi tridarma perguruan tinggi yaitu pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.